アタリ

ATARI® 2600™

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL™*

2674



ATARI® 2600™

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL™*

HELP E.T. GET HOME!

What kind of crazy planet is this, anyway? We came here to conduct a simple study of primitive planets, and look what happened! These…things…came and scared away my friends. Before I knew it, all my friends boarded our lightship and flew home.

What do I do now? The only one I can trust is that nice little alien—Elllleeott. He gives me those tasty energy pills (What did he call them? Reeessseess Peeesssesss?) But these other aliens! Every time I get ready to assemble my trans-galactic communicator, they come and take me away. The one with the white coat sticks that temperature measuring device in my mouth (I wonder why he was so upset when it melted?), and the other one in the trench coat keeps muttering those strange sounds (Naaashaaannaal Seeeccuuuureeetteee?) I just want to go home! I hope Elllleeott and I can assemble all the pieces of my communicator before my energy runs out.

Oh, oh. Here come those crazy aliens again. Help me, Elllleeott! Help me get home!



GAME PLAY

Your mission is to help E.T. find the three pieces of his interplanetary telephone, call his ship, and guide him to the landing pad in time to be rescued. Do this before E.T.'s energy runs out, and

E.T.を助けよう

なんておかしな惑星だろう。発達のおくれている星の研究調査に来ただけなのに、このあり様。奇妙な生き物達？がやってきて、ぼくの仲間をおいちらしてしまった。気が付いてみると、みんなは光子宇宙船にとび乗り、宇宙の遠方へ帰ってしまったあと。

ぼくは、どうすればいいんだろう。たよれるのは小さな地球人－エリオットただ１人。彼は、とてもおいしいエネルギー・ピル－「なんて名前だったっけ。えーと、ガムとか、ドロップとか言ってたけど。」そのエネルギー・ピルをぼくにくれた。でも、ほかの地球人ときたら、ぼくが惑星間電話をくみ立てようとするたびに、ぼくをさらってゆこうとする。

そして、白い服を着た人間は、ぼくの口の中に温度測定器を入れるんだ。（でも、それがぼくの口の中でとけちゃうと、なぜ、彼はオドロキ、オロオロしちゃったんだろう？）それに、トレンチコートを着た人間は、国－家－機－密－等といった変なことばを口ばしっているし。とにかく、そんなことは、どうでもいいんだ。ぼくは家へ帰りたいだけなんだ。エネルギーがなくなってしまう前に、エリオットとぼくとで、惑星間電話をくみ立てられるといいんだけれど。

あッ、またクレージーな地球人達がやって来た。助けてー！ ぼくを家へ帰してほしいんだ！

ゲームの遊び方

あなたの使命は、E.T.が惑星間電話の部品を３個見つけ、E.T.の仲間達の宇宙船とれんらくするのを助け、救助に来る宇宙船の着陸地点まで、時間内にE.T.をつれていってあげることです。E.T.のエネルギーがなくなってしまう前に、これらの使命をやりとげると、１ラウンド勝ち得点がもらえます。宇宙船の着陸地点にたどりつくために、E.T.は地上の６地区をかけ回ります。そのうち４地区は、おとし穴でいっぱいです。おとし穴は、点線



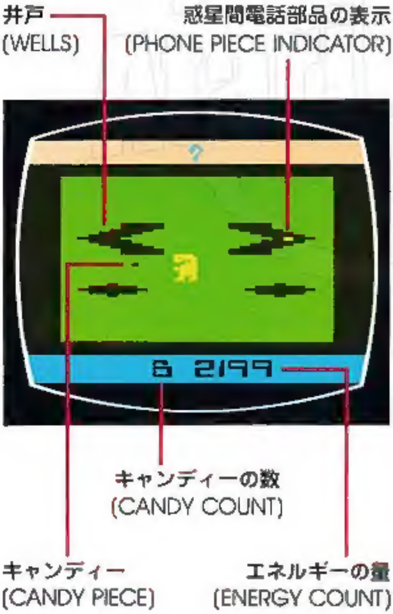
FBI エージェント
(FBI AGENT)



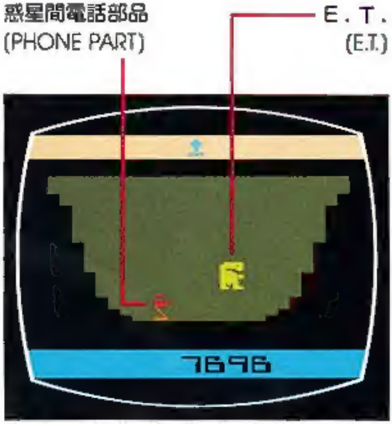
科学者
(SCIENTIST)

you'll win the round and score points! E.T. traverses six sites on Planet Earth. Four of these are full of pitfalls—they are dotted with deep wells (Figure 1) into which E.T. can fall (Figure 2). The fifth site (Figure 3) shows Elliott's house, the Institute of Science, and the FBI building. E.T. is brought to this site by the scientist to be studied. The sixth site (Figure 4) is a forest setting where E.T. first lands and where the ship will land to pick him up.

井戸の表面
(WELL-COVERED SURFACE) **1**



井戸に落ちたＥ．Ｔ．
(E.T. FALLS INTO A WELL) **2**



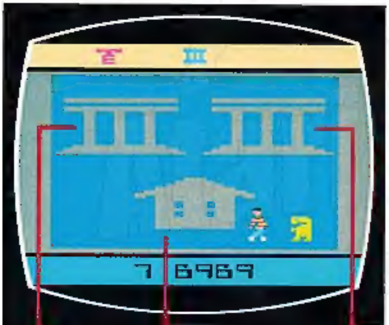
A round ends when E.T. boards the spaceship. At the end of each round, all your bonus points are displayed. If you want to play another round, simply press the controller button. E.T.'s telephone pieces and the Candy will be redistributed for him to find again. You can play as many rounds as you like, and your bonus points will accumulate.



A game ends when E.T. runs out of energy.

でかこまれている深い井戸で、E．T．は、ここに落ちこみます。（図1と2参照）第5地区には、エリオットの家、FBIビル、そして科学者がE．T．を調べるためにつれこむ科学研究所とがあります。（図3 参照）第6地区は、ゲームの最初で、E．T．が置きざりにされた森の場面です。（図4 参照）救助の宇宙船はE．T．をつれ帰るためここに着陸します。

3



エリオットの家
(ELLIOTT'S HOUSE)

FBIビル
(FBI BUILDING)

科学研究所
(SCIENCE INSTITUTE)

E．T．が宇宙船に無事乗ると、1ラウンドが終わります。1ラウンドが終わるごとに、得点が画面に出ます。もう1ラウンド・プレイしたければ、コントローラーの赤いボタンを押してください。E．T．は再び宇宙船から森の中に置きざりにされ、また、惑星間電話の部品とキャンディーとが、地上のあちらこちらに置かれます。1ラウンドごとのボーナス得点は加算されてゆきますから、あなたは、何ラウンドでもプレイできます。

E．T．のエネルギーがなくなってしまうと、ゲームは終わりです。

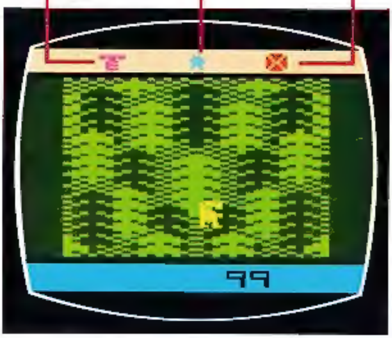
E．T．が着陸した場所
(E.T.'S LANDING SITE)

4

秒読み時計
(COUNTDOWN CLOCK)

惑星間電話
(INTERPLANETARY PHONE)

パワーゾーンの表示
(POWER ZONE INDICATOR)



Power Zones

On each site E.T. moves through various power zones. While in a power zone, E.T. can execute only one of his extraordinary powers. For example, if E.T. is ready to call his spaceship, he must be in a "call ship" zone. As E.T. stands in a power zone, the symbol for that zone appears at the top center of the screen (Figure 4). At the beginning of each new round, the power zones are redistributed on each site.

The power zones are as follows:

Find Phone Piece Zone: Power executed in this zone will reveal to E.T. whether a part of his interplanetary telephone is hidden on the current screen. (The part will blink as shown in Figure 1). E.T. must go to the telephone piece and touch it. Then, via telekinesis, it will move to the telephone construction site at the top of the screen (Figure 4).

Send Humans Back Zone: E.T. can send the FBI agent, Elliott, and the scientist back to their respective buildings in Washington, D.C.

Eat Candy Zone: E.T. eats one of the Candy pieces he's carrying, and converts it into energy. Figure 1 shows what the Candy pieces look like. When E.T. eats a piece of Candy, the Candy count goes down one point and E.T.'s energy increases.

Call Elliott Zone: Elliott will go to E.T.'s rescue when E.T. calls from this zone. If E.T. has nine Candy pieces, Elliott will take the Candy, chase away dangerous humans, and leave to find a missing phone piece. Elliott will then bring the phone piece to E.T. If E.T. has less than nine Candy pieces, Elliott will take the Candy and go back home. You score points for every Candy piece that Elliott takes back home (see SCORING).

	惑星間電話部品を見つけるゾーン (FIND PHONE PIECE ZONE)
	地球人を追い返すゾーン (SEND HUMANS BACK ZONE)
	キャンディーを食べるゾーン (EAT CANDY ZONE)
	エリオットを呼ぶゾーン (CALL ELLIOTT ZONE)
	次の地区に移るゾーン (MOVE TO A NEW SITE ZONE)
	宇宙船を呼ぶゾーン (CALL SHIP ZONE)
	宇宙船発着ゾーン (LANDING ZONE)

パワーゾーン

それぞれの地区でE. T. は、各種のパワーゾーンを通ります。パワーゾーンにいる間、E. T. は1度だけ特殊なパワーを使えます。 どんな超能力かは、そのパワーゾーンによってちがいます。たとえば、E. T. が惑星間電話を組み立て、宇宙船と連絡をとる準備ができたなら、E. T. は "宇宙船パワーゾーン" に行かなければなりません。E. T. がパワーゾーンに立つと、どのパワーゾーンに居るのか, その表示が, 画面の上部中央に出ます。(図4参照) ラウンドが新しくなるたびに、再びそれぞれの地区にパワーゾーンが配置されます。

惑星間電話部品を見つけるゾーン： E. T. がこのパワーゾーンに入ると、その画面に電話の部品がかくされているかどうかがわかります。(図1にあるように、部品のあり場所は光っているのでわかります。) E. T. は電話の部品がある所に行ってそれにさわらなければなりません。そうすると部品は自動的に画面上部にある組立て場へと運ばれます。(図4参照)

地球人を追い返すゾーン： E. T. がこのパワーゾーンに立つと、FBIエージェント、科学者、そしてエリオットをワシントンDCのそれぞれの建物へと追い返すことができます。

キャンディーを食べるゾーン： このパワーゾーンに立つと E. T. は、これまでに集めたキャンディーを1個食べて、それをエネルギーに変えることができます。キャンディーがどんな形をしているかは図1をご覧ください。E. T. がキャンディーを食べると（表示されている）キャンディーの数は減り、代わりにエネルギーの数が増えます。



エリオットを呼ぶゾーン： このパワーゾーンに立って E. T. がエリオットを呼ぶと、エリオットは E. T. を助けにやって来ます。 E. T. の持っているキャンディーが9個の場合、エリオットはキャンディーを受け取り、危険な地球人を追い払い、惑星間通信機の部品を見つけに出かけ、そして部品を持ってきてくれます。E. T. の持っているキャンディーが8個以下の場合エリオットはそれらのキャンディーを受け取って家へ帰ります。エリオットが持ち帰ったキャンディーの数によってラウンドの終わりで得点となります。(13 ページ スコアの項 参照)

Move to a New Site Zone: Executing power in any of these four zones will cause E.T. to immediately move to a new site in the direction indicated by the arrow.

Call Ship Zone: E.T. can use this zone to call his rescue ship after the phone is assembled. Once E.T. executes his "call ship" power, a clock will appear at the top right of the screen (as shown in Figure 4). The clock will count down the time E.T. has to arrive at the landing zone. In most cases, E.T. cannot call his ship when a human is present. See CONSOLE CONTROLS for exceptions.



Landing Zone: E.T. must be in the Landing Zone to be rescued. If a human is on the screen when the rescue ship appears, the ship will leave without E.T. and he will be left stranded once again.



Note: Sometimes the ship will still land when Elliott is present. See CONSOLE CONTROLS for details.

While trying to get home, E.T. encounters many hindrances. He might fall into a well, the FBI agent can take away his phone pieces and Candy by touching him, the scientist can detain him for scientific studies, or E.T. can simply run out of energy.

Note: If E.T. has any phone pieces when the FBI agent touches him, the FBI agent will take one of the pieces and hide it in a well. If E.T. has no phone pieces, the FBI agent will take all the Candy pieces that E.T. is holding.

E.T. uses energy when he seeks phone pieces, executes special powers, or when he's escaping

次の地区に移るゾーン：以上4つのゾーンで E. T. がパワーを使うとすぐに、E. T. は次の地区へ移れます。どの地区へ移れるかは、画面上部のパワーゾーン表示の矢印の方向でわかります。

宇宙船を呼ぶゾーン：惑星間電話の組み立てが終ったら、E. T. はこのゾーンに立って、助けの宇宙船を呼びます。ひとたび E. T. がこのゾーンで特殊パワーを使い、宇宙船を呼ぶと、画面の右上に時計が現われます。(図4参照) E. T. は限られた時間以内に、宇宙船に乗り込まなければなりません。また、人間が画面にいる場合、いくらこのゾーンに E. T. がいても、宇宙船を呼ぶことはできません。(例外については 13ページ、コンソール・ユニットの項を参照してください。)

宇宙船発着ゾーン：E. T. が救助の宇宙船に乗りこむには、このゾーンにいなければなりません。宇宙船が来た時にもし、人間が画面にいると、宇宙船は E. T. を乗せずに飛び去ってしまい、E. T. はまた1人残されます。

注意：場合によっては、エリオットが画面にいても、宇宙船は着陸し、E. T. を連れて帰ります。詳しくは、13ページ、コンソール・ユニットの項を読んでください。

E. T. が自分の惑星に帰ろうとするにあたって、いろいろな障害があります。井戸に落ち込んだり、FBIのエージェントがE. T. にさわり、大切な惑星間電話の部品や、キャンディーを持ち去ろうとします。また、科学者は研究のため E. T. を引き止めようとします。またそうこうしている間にE. T. のエネルギーが消耗してしまうかもしれません。



注意：E. T. が電話部品を持っている時に、FBI エージェントがE. T. にさわると、エージェントはその部品を1個持ち去り、井戸の中へ隠してしまいます。もし、E. T. が電話部品を持っていない場合、エージェントはE. T. が集めたキャンディーを全部持って行ってしまいます。

電話の部品をさがしている時・パワーゾーンでパワーを使う時・人間達から逃げている時、E. T. はエネルギーを消耗します。キャンディーを食べて、エネルギーを補給できますが、それに

from dangerous humans. Although E.T. can replenish his energy with Candy pieces, the supply is limited so they should only be used for energy in an emergency.

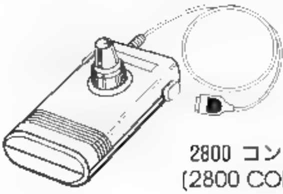


If E.T.'s energy expires before he is rescued, Elliott will appear on screen to save the waning E.T. by merging with him. This "emergency measure" results in a revived E.T. carrying 1500 energy units. Elliott can merge with E.T. three times per game. Once during a round, however, E.T. can encounter a wilted flower hidden in the bottom of a well. If E.T. revives the flower, Elliott is given the ability to merge with E.T. one extra time. If E.T. runs out of energy after this last "emergency measure," E.T. goes into hibernation to await the next rescue attempt.

USING THE CONTROLLER

Use the JOYSTICK control switch with this ATARI Game Cassette. Be sure the controller cable is firmly plugged into the left jack (jack 1) at the front of your Video Computer System™ console. See your owner's manual for further details.

E.T. moves up, down, right, left, and diagonally in the same direction you move your joystick. To help E.T. levitate out of a well, press the controller button and push your joystick forward. To help E.T. make a speedy escape from the FBI agent and the scientist, move your joystick in the desired direction and press the controller button. Remember, the faster you move, the more energy you'll use!



2800 コントローラー
(2800 CONTROLLER)

Press the controller button to execute a power while in a power zone. E.T.'s head will elevate whenever he executes a power.

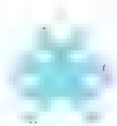
も限りがありますから、どうしても必要な時だけに食べるべきです。

救助の宇宙船に乗る前に、E. T. のエネルギーがなくなってしまうと、エリオットが画面に現われ、E. T. と一体になり彼を助けます。この緊急処置でE. T. は再び1500ユニットのエネルギーをもらいます。エリオットがE. T. を助けられるのは1ゲームにつき3回です。1ラウンドに1度E. T. は、井戸の中で枯れた花を見つけます。E. T. がそれを生き返らせると、追加でもう1度、エリオットはE. T. を助けることができます。それでもE. T. のエネルギーがなくなってしまった場合には、E. T. は冬眠状態に入ります。もう1度、始めからゲームに挑戦してみましょう。

コントローラーの使い方

このゲームでは、ジョイスティック・コントロールを使うので、コンソール・ユニットのジョイスティック（JOY－STICK）スイッチを押してください。コントローラーのコードをコンソール・ユニットの前面にある差し込み口1に、しっかりと差し込んでください。詳しくは、ビデオ・コンピューター・システム™のオーナーズ・マニュアルを読んでください。

ジョイスティックを、前後・左右・斜めへと動かす方向に、E. T. が動きます。E. T. を、井戸からすくい上げるには、コントローラーの赤いボタンを押し、ジョイスティックを前方へ動かします。E. T. をFBIエージェント、または、科学者達からすばやくのがれさせたい場合は、ジョイスティックでE. T. を動かし、同時に赤いボタンを押します。けれども、E. T. を速く動かせば動かすほど、E. T. のエネルギーがそれだけなくなることを忘れないでください。



パワーゾーンにE. T. がいてそのパワーを使いたい時は、コントローラーの赤いボタンを押してください。パワーを使っている時、E. T. の首は長く伸びます。



CONSOLE CONTROLS

SELECT/RESET Switches

Press the SELECT switch to select a game variation. The game number will appear on your screen. Continue pressing the switch to advance the number. The variations are:

Game 1: All humans present in game.

Game 2: Elliott and FBI agent present, no scientist.

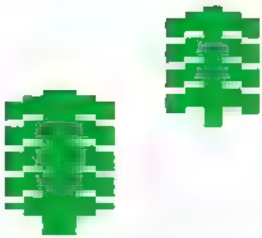
Game 3: Only Elliott present in game.

Press the RESET switch to start the game. Each time RESET is pressed, the game starts over.

Skill Switches
(A-EXPERT/B-NOVICE)

The right A-EXPERT/B-NOVICE switches control the speed of the humans. When the A-EXPERT switch is on, the humans move faster than when the B-NOVICE switch is on.

The left A-EXPERT/B-NOVICE switches determine the landing conditions for the rescue ship. When the A-EXPERT switch is on, Elliott cannot be present on the landing field when the rescue ship arrives. When the B-NOVICE switch is on, Elliott can be present when E.T. calls the ship and when it lands.



Note: Always turn the console power switch off when inserting or removing an ATARI Game Cassette. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2800™ Video Computer System™ game.

SCORING

There are four ways to earn bonus points in the game: by keeping E.T.'s energy count up, by carrying Candy onto the rescue ship, by giving Elliott pieces of Candy, and by collecting more than 31 Candy pieces in a round. Your score is

コンソールユニット

リセット（開始・再開）スイッチ
セレクト（選択）スイッチ

セレクト（SELECT）スイッチでプレイしたいゲーム・バリエーションを選びます。ゲーム番号は画面に出ます。希望する番号が出るまでセレクト・スイッチを押しつづけましょう。ゲーム・バリエーションは以下のとおりです。

ゲーム1：エリオット・科学者・FBIエージェント、登場。

ゲーム2：エリオットとFBIエージェント登場、科学者なし。

ゲーム3：エリオットだけ登場。

ゲームを始める時、または、ゲームの途中で、もう1度はじめからゲームをやりなおしたい時は、リセット（RE-SET）スイッチを押します。

スキル（技能）スイッチ
（A−EXPERT／B−NOVICE）

右側のスイッチで地球人達の動く速さをコントロールします。Aにセットすると彼らは速く動き、Bにセットするとゆっくり動きます。左側のスイッチで宇宙船の着陸条件をコントロールします。Aにセットした場合、エリオットが画面にいる時、救助の宇宙船と連絡はとれず、宇宙船は着陸できません。Bにセットすると、エリオットが画面にいても、宇宙船と連絡でき、宇宙船は着陸できます。

注意：電子部品を保護し、アタリ・ビデオ・コンピューター・システム™を長持ちさせるために、ゲーム・プログラム™カセットの差し込み、取りはずしの際は、必ず、コンソール・ユニットのパワー・スイッチをオフ（OFF）にしてください。

スコア

ボーナス得点をもらうのに次の4つの方法があります。E.T.のエネルギーをできるだけ消耗させないこと・キャンディーを救助の宇宙船へはこびこむこと・キャンディーをエリオットに渡すこと・1ラウンド内でキャンディーを31個以上あつめることです。あなたの得点は、ゲームが終わったとき、また

displayed on the screen at the end of a game, or when E.T. boards the rescue ship.

Bonus points are scored as follows:

Remaining energy is worth 1 point per unit.

Candy pieces carried onto the rescue ship are worth 490 points each.

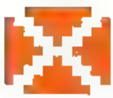
Candy pieces given to Elliott are worth 770 points each.

Candy pieces after the first 31 are worth 1000 points each.

Note: After E.T. collects 31 Candy pieces, he also loses 700 energy units for each new Candy piece he picks up. These energy units are subtracted from E.T.'s energy count in the next round.

HELPFUL HINTS

This game manual provides the basic information you'll need in order to rescue E.T. But remember, E.T. is an adventure game and adventure games are full of surprises. So, keep your eyes and mind open, experiment with various techniques, and expect the unexpected! The following are just a few hints to help you get E.T. rescued before his energy runs out. As you play the game, you'll discover other strategies.



- Use the wells as escape zones. Since humans can't go into the wells, E.T. can deliberately fall into one if a threatening human approaches. Remember, floating in and out of wells costs energy.



- Since the game is set up so that only one human at a time can be on the screen with E.T., you may occasionally want to let the scientist capture E.T. This way, the FBI agent can't get to our hero and take away precious phone pieces.

- Give Elliott as many pieces of Candy as possible. The more you give him, the more bonus points you score at the end of the game.

は、E. T. が救助の宇宙船に乗ったとき、画面に表示されます。

ボーナス得点は次のとおりです。

1ユニットにつき1点

救助の宇宙船につみ込まれたキャンディー
1個につき490点

エリオットに与えたキャンディー
1個につき770点

E. T. があつめた31個以上のキャンディー
1個につき1000点



注意：E. T. がキャンディーを31個あつめると、その後、キャンディーを1個あつめるごとに、次のラウンド開始時のE. T. のエネルギーは700ユニット少なくなります。

役に立つヒント

このゲーム説明書の中に、E. T. を助けるために必要な主なことは書いてありますが、これは、「冒険ゲーム」だということを忘れないでください。冒険ゲームには、「あっ！」とおどろくようなことでいっぱいですから、その心がまえで、両目をぱっちりと開いてゲームをしましょう。いろいろなテクニックを試してみましょう。思わぬハプニングがあるかもしれませんヨ！　以下は、E. T. のエネルギーがなくなる前に、彼を助けるためのいくつかのヒントです。ゲームをプレイしているうちに、自分でいくつもの作戦を考えてみてください。

■　井戸を逃げ場所として利用しましょう。地球人は、井戸に入れないので、彼らに追われ、つかまりそうになったら、自分から井戸に落ちて身を守ります。でも、井戸からとび出る時に、E. T. のエネルギーがいることを忘れないように！

■　画面に地球人は1度に2人は現われないので、時々わざとE. T. を科学者につかまえさせることも作戦のひとつです。そうすれば、その間、FBIエージェントは、E. T. から大切な電話の部品をうばうことはできません。

■　エリオットにできるだけたくさん

■ To pause play, allow E.T. to fall into a well. You can leave him there as long as you like without endangering E.T. or subtracting from his energy. When you're ready to play again, levitate E.T. out of the well and resume the game.

■ Sometimes E.T. will fall back into a well after he has floated up to the planet surface. To prevent this, move E.T. right or left immediately after the scene changes from the well interior to the planet surface. E.T. will move from the well onto solid ground, in the same direction you've moved your joystick.



キャンディーをあげましょう。エリオットが食べたキャンディーの数が多いほど、ゲームの終わりでもらえるボーナス得点も多くなります。

■　ゲームの途中で、少し休みたい時には、E. T. を井戸の中に残しておきましょう。こうしておくと、いつまでもE. T. は安全で、エネルギーを消耗することもありません。再びプレイをする準備ができたら、E. T. を井戸から持ち上げて中断した所から、そのままゲームを続けることができます。

■　E.T. はようやく井戸から上がってきても、またすぐに井戸に落ち込むことがあります。これをふせぐには、井戸の場面から地上の場合に移ったらすぐに、ジョイスティックを右か左に動かしてください。そうすればE. T. は地上に上がるとジョイスティックを動かした方へと進みます。

ATARI® 2800™
PROOF OF PURCHASE/サービス券
E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL*

アタリ

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL™*

3 VIDEO GAMES
ビデオ・ゲーム

ATARI®

A Warner Communications Company
ATARI, INC. International Division
P.O. Box 427
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.